

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA - MATEMATIKA
ANAK MELALUI PERMAINAN *FLASHCARD* DAN *DOTCARD* PADA
ANAK KELOMPOK B RA ISLAM IRMAS SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1
P.G Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun Oleh :

TRI WIDARNINGSIH
A 520 090 074

**PROGRAM STUDI PG. PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA - MATEMATIKA
ANAK MELALUI PERMAINAN *FLASHCARD* DAN *DOTCARD* PADA
ANAK KELOMPOK B RA ISLAM IRMAS SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Diajukan Oleh :

TRI WIDARNINGSIH
A 520 090 074

Disetujui Untuk Dipertahankan
Di Depan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing I



Dr. Darsinah, S.E, M.Si

Tanggal Persetujuan :
22 Mei 2013

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA - MATEMATIKA
ANAK MELALUI PERMAINAN *FLASHCARD* DAN *DOTCARD*
PADA ANAK KELOMPOK B RA IRMAS SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2012/2013**

PENGESAHAN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

TRI WIDARNINGSIH
A 520 090 074

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal: 31 Mei 2013

Dan Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. **Dr. Darsinah, S.E, M. Si**

2. **Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd**

3. **Dra. Surtikanti, M. Pd**

Surakarta, Juni 2013

Disahkan,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Tri Widarningsih, M.Si

NIK.403

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidak-benaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Mei 2013



TRI WIDARNINGSIH

A 520 090 074

MOTTO

“Sesungguhnya dalam kesulitan itu ada kemudahan”

(Terjemahan Q.S Al – Insyirah : 6)

“Pengalaman akan menumbuhkan sikap kedewasaan,
kesabaran akan menumbuhkan jiwa keikhlasan,
dan rasa syukur akan menumbuhkan butiran kebahagiaan”

(Penulis)

“Jika kamu tidak memiliki apa yang kamu sukai,
maka sukailah apa yang kamu miliki saat ini,
selalu belajar menerima apa adanya dengan berpikir positif”

(Penulis)

“Yesterday is History, Tomorrow is Mystery, Today is a Gift”

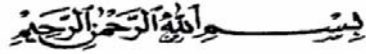
(Eleanor Roosevelt)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, bangga, dan bahagia
aku persembahkan karya ini teristimewa untuk:

1. Ayah dan Ibu Tercinta
2. Kedua kakakku tercinta dan segenap keluarga besarku
3. Mas Jack dan keluarga
4. Sahabatku *D'Chummy* (Danna, Okta, dan Amat)
5. Sahabat kecilku: Retno, Yanuar, Tati, Fety, Eko, Rina&Rini
6. Teman-teman kelas B PG. PAUD'09 (Amel, Yuliana, Ririn, Dkk)
7. Almamaterku PG. PAUD FKIP UMS

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada seluruh umat dan alam semesta. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah mengantarkan kita ke masa yang terang benderang dan penuh ilmu pengetahuan.

Penulis sangat bersyukur, telah diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis juga menyadari bahwa karya ini dapat tersusun dan terselesaikan karena berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, pengarahan, semangat, dan motivasi. Maka dengan segala kerendahan hati penulis haturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. N. Setyaningsih, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Aryati Prasetyarini, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG. PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dr. Darsinah, S.E, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, dan pengarahan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Wili Astuti S.Pd, M.Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan motivasi, petunjuk, dan pengarahan selama masa studi.
5. Bapak dan Ibu Dosen PG.PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah setia mendidik, membimbing, dan memberikan banyak ilmu pengetahuan selama masa studi.
6. Keluarga besar RA Islam IRMAS Sukoharjo, yang telah menyediakan tempat dan memberikan pengarahan selama pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT, senantiasa melimpahkan karunia-Nya kepada beliau-beliau yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan selalu diterima dengan baik oleh penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya, dan bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wb. Wb.

Surakarta, Mei 2013

Penulis



TRI WIDARNINGSIH

A 520 090 074

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Kecerdasan Logika-Matematika	10
a. Pengertian Kecerdasan Logika-Matematika	10
b. Karakteristik Kecerdasan Logika-Matematika	12
c. Indikator Kecerdasan Logika-Matematika	13
d. Faktor-Faktor yang Menentukan Kecerdasan Logika-Matematika	15
e. Strategi Pengembangan Kecerdasan Logika-Matematika	17

2. Hakikat Permainan <i>Flashcard dan Dotcard</i>	19
a. Pengertian Permainan <i>Flashcard dan Dotcard</i>	19
b. Bentuk dan Jenis Permainan <i>Flashcard dan Dotcard</i>	22
c. Manfaat Permainan <i>Flashcard dan Dotcard</i>	25
d. Prosedur Permainan <i>Flashcard dan Dotcard</i>	27
e. Permainan <i>Flashcard dan Dotcard</i> dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika.....	29
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Pemikiran	34
D. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Setting Penelitian	37
B. Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian	37
D. Jenis Data	42
E. Metode Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Penelitian	44
G. Validitas Data dan Instrumen	48
H. Teknik Analisis Data	49
I. Indikator Pencapaian	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	52
B. Hasil Penelitian.....	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Hasil Kajian Penelitian yang Relevan	34
3.1 Butir Amatan Pedoman Observasi Kecerdasan Logika-Matematika	45
3.2 Jenis Data Dalam Penelitian.....	47
3.3 Indikator Pencapaian Pada Setiap Siklus.....	51
4.1 Jumlah Siswa RA Islam IRMAS Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013	56
4.2 Hasil Observasi Stimulasi Kecerdasan Logika-Matematika	58
4.3 Peningkatan Prosentase Kecerdasan Logika-Matematika	75
4.4 Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	75
4.5 Perbandingan Prosentase Kecerdasan Logika-Matematika.....	77
4.6 Hasil Analisis Pencapaian Skor Setiap Butir Amatan	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian	36
3.1 Langkah- Langkah Penelitian Tindakan Kelas	38
4.1 Prosentase Peningkatan Kecerdasan Logika-Matematika	75
4.2 Perbandingan Prosentase Kecerdasan Logika-Matematika	78
4.3 Hasil Pencapaian Skor Butir Amatan Dalam Setiap Siklus	79
4.4 Hasil Peningkatan Jumlah Skor Butir Amatan	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Data guru dan karyawan RA Islam IRMAS Sukoharjo	85
2 Data anak kelompok B ₃ RA Islam IRMAS Sukoharjo	86
3 Rencana Tindakan Siklus I	87
4 Rencana Tindakan Siklus II	93
5 Pedoman Observasi Kecerdasan Logika-Matematika	99
6 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran.....	100
7 Hasil Observasi Kecerdasan Logika-Matematika Pra Siklus	101
8 Tabulasi Skor Kecerdasan Logika-Matematika Pra Siklus.....	102
9 Hasil Observasi dan Tabulasi Skor Kecerdasan Logika-Matematika Siklus I	103
10 Perbandingan Prosentase Kecerdasan Logika-Matematika Dengan Indikator Kinerja Siklus I	105
11 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	106
12 Hasil Observasi dan Tabulasi Skor Kecerdasan Logika-Matematika Siklus II.....	109
13 Perbandingan Prosentase Kecerdasan Logika-Matematika Dengan Indikator Kinerja Siklus II.....	111
14 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II	112
15 Data Hasil Observasi Kecerdasan Logika-Matematika Anak.....	115
16 Hasil Catatan Lapangan	136
17 Hasil Wawancara	138
18 Surat Keterangan.....	139
19 Dokumentasi Penelitian	140
20 Jadwal Bimbingan.....	143
21 Berita Acara Bimbingan Skripsi	144
22 Pengesahan Revisi Skripsi	145
23 Berita Acara Ujian Skripsi	146

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA - MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN *FLASHCARD* DAN *DOTCARD* PADA ANAK KELOMPOK B RA ISLAM IRMAS SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2012/2013

Tri Widarningsih, A 520090074, Program Studi PG. Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 84 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan logika-matematika anak melalui permainan *Flashcard* dan *Dotcard* pada anak kelompok B RA Islam IRMAS Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B₃ RA Islam IRMAS Sukoharjo. Data penelitian adalah kecerdasan logika-matematika anak dan data kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan *Flashcard* dan *Dotcard*. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Pedoman observasi digunakan untuk observasi kecerdasan logika-matematika anak dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru, sedangkan pedoman wawancara dan pedoman catatan lapangan digunakan sebagai pendukung. Analisis data menggunakan analisis komparatif yaitu membandingkan hasil amatan kecerdasan logika-matematika anak dengan indikator pencapaian pada setiap siklus, sedangkan untuk hasil amatan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan *Flashcard* dan *Dotcard* dilakukan analisis interaktif meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan logika-matematika anak sebelum tindakan 58,53%, meningkat pada siklus I menjadi 75,40%, dan pada siklus II mencapai 88,49%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa “melalui permainan *Flashcard* dan *Dotcard* dapat meningkatkan kecerdasan logika-matematika pada anak kelompok B RA Islam IRMAS Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013”.

Kata kunci : Kecerdasan Logika-Matematika, Permainan *Flashcard* dan *Dotcard*